

Online Food and Beverage Ordering System Based On Web-Based Makanman Restaurant

¹Elfina Novalia, ²Abdul Hafiz, ³Agustia Hananto

^{1,2,3}Program Studi Sistem Informasi, Universitas Buana Perjuangan Karawang
Email: elfinanovalia@ubpkarawang.ac.id

Abstract

The development of information systems to date continues to increase and rapidly, with the development of more advanced technology so that information can be accessed quickly, precisely, anytime and anywhere. Makanman is one of the SMEs located on Jl. Ronggo Waluyo Teluk Jambe Timur Karawang, Makanman is a business that is engaged in providing ready-to-eat food and drinks, with the current condition of placing orders directly to the cashier, causing an ineffective queue for ordering, therefore this information system is very assist in the ordering process at Makanman. The end result of this food ordering system is expected to provide convenience and comfort in ordering food and speed in the ordering process so there is no need to queue anymore.

Keywords: Information System, Ordering, Food.

1. INTRODUCTION

Dewasa ini, dalam dunia bisnis, penjualan merupakan hal yang sangat penting bagi para pelaku bisnis. Dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi, banyak cara untuk meningkatkan sistem penjualan suatu bisnis, teknologi internet digunakan untuk mendukung sistem penjualan [1]. Saat ini internet tidak memiliki batasan ruang dan waktu, sehingga banyak pengusaha yang memanfaatkannya untuk meningkatkan pangsa pasarnya. Tidak hanya memiliki informasi yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja, namun internet juga menyediakan berbagai layanan aplikasi/website seperti Internet Banging, Toko Online, Bisnis Online, dan berbagai sistem online yang tentunya memudahkan pengguna untuk menjelajahi dunia [2].

Pemesanan merupakan kegiatan yang dilakukan oleh konsumen untuk membeli apa yang diinginkannya. Untuk mewujudkan kepuasan perusahaan terhadap pelanggannya maka perusahaan harus memiliki sistem pemesanan yang baik agar dapat mewujudkan kepuasan bagi pelanggannya di era teknologi saat ini, tidak dapat dipungkiri bahwa sistem pemesanan online berbasis web dapat meningkatkan jumlah penjualan dan penjualan [3]. keuntungan bagi perusahaan/pengusaha itu sendiri. Tidak hanya itu, sistem pemesanan online sangat bermanfaat dan efisien karena pembeli dapat langsung memesan produk yang diinginkan melalui web yang dapat diakses oleh konsumen [4].

Makanman adalah perusahaan UMKM yang bergerak di bidang Food and Beverage (F&B) Industry, perusahaan yang berlokasi di Kabupaten Karawang, Jawa Barat, Indonesia yang telah berdiri kurang lebih 4 tahun, bisnis ini memiliki banyak transaksi dengan para pelanggannya. Akan tetapi

sering terjadi antrian pada saat melakukan pemesanan karena belum adanya sistem untuk mengatasi masalah tersebut, oleh karena itu perlu adanya sistem pendukung dimana pada saat melakukan pemesanan tidak terjadi antrian sehingga tidak menghambat operasional dalam bekerja atau tidak menghambat ketika konsumen melakukan pemesanan [5]. Dalam menganalisa dan mencari solusi dari permasalahan tersebut dengan melakukan sistem Pemesanan Makanan dan Minuman Online berbasis web di Resto Makanman. Agar sistem pemesanan online dapat memenuhi kebutuhan sistem yang dibutuhkan untuk pemesanan, diharapkan konsumen dapat memesan produk yang ingin dipesan secara langsung melalui website online tanpa harus mengantri [6].

Sistem informasi adalah suatu sistem yang terdiri dari kumpulan komponen sistem seperti perangkat lunak, perangkat keras, dan brainware yang mengolah informasi menjadi keluaran yang membantu mencapai tujuan tertentu dalam organisasi [7]. Basis data adalah kumpulan data yang terkait secara logis yang dirancang untuk memperoleh data yang dibutuhkan oleh suatu organisasi. Sistem basis data juga merupakan kumpulan program aplikasi yang terkait dengan basis data beserta DBMS [8].

Definisi Situs web adalah kumpulan dokumen terhubung yang disimpan di internet dan diakses menggunakan protokol (HTTP-HyperText Transfer Protocol). Intinya pengguna internet dapat menggunakan berbagai macam fasilitas informasi dengan biaya murah tanpa harus datang langsung ke tempat [8].

2. METHODS

2.1 Metode

Dalam penelitian ini menggunakan System Development Life Cycle (SDLC). Ini adalah proses membuat dan memodifikasi sistem dan model serta metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem [9].

2.2 Prosedur

Dalam melakukan penelitian melakukan beberapa tahapan, antara lain perencanaan, teknik pengumpulan data, identifikasi masalah, metode pengembangan sistem dan penarikan kesimpulan [10].



Figure 1 Kerangka Penelitian

2.3 Desain

Pada tahap ini penulis mulai memasuki tahap merancang suatu sistem, tahap ini dilakukan sesuai dengan hasil yang diperoleh pada tahap identifikasi masalah yang hasilnya akan digunakan sebagai dasar untuk menganalisis kebutuhan sistem yang akan dibuat. Tahap perancangan ini menggunakan Model Pengembangan Sistem Waterfall [9]. Tahapan perancangan sistem menggunakan model pengembangan waterfall yaitu:

2.3.1 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan tahap penentuan kebutuhan yang akan diimplementasikan ke dalam sistem yang akan dibuat [11].

2.3.2 Desain Sistem

Ini merupakan tahap pemodelan dan perancangan sistem yang akan dibuat. Pemodelan sistem ini akan diterjemahkan ke dalam Usecase Diagram kemudian Activity Diagram, Class Diagram dan Sequence Diagram.

2.3.3 Koding Progeam

Kode program merupakan tahapan untuk merancang suatu sistem dengan menggunakan bahasa pemrograman yang telah ditentukan seperti php, css dan MySQL untuk database [12].

2.3.4 Pengujian

Pengujian merupakan tahapan untuk menguji sistem yang telah dibuat, untuk mengetahui fungsi dari masing-masing fitur sistem, Pengujian dilakukan dengan menggunakan pengujian blackbox [10].

3. RESULTS AND DISCUSSION

Sistem yang sedang berjalan dan akan mencari solusi dari permasalahan yang ada. Solusi dari permasalahan tersebut akan dirancang menggunakan UML [13]. Sistem yang akan diusulkan

merupakan solusi dari permasalahan yang terjadi dalam pemesanan produk Makanman, berikut ini dapat dijelaskan sistem yang akan diusulkan, dapat dilihat pada Gambar 2.

- 1) Pelanggan mengunjungi restoran Makanman kemudian duduk dan mulai melakukan pemesanan dengan mengakses sistem dari website.
- 2) Pelanggan memilih menu yang dipilih pada website kemudian memilih nomor meja dan memasukkan nama pelanggan kemudian sistem mengkonfirmasi pesanan.
- 3) Setelah pesanan dikonfirmasi oleh sistem, sistem mencetak pesanan berikut dengan faktur.
- 4) Kemudian pelanggan menerima tagihan dan membayar tagihan.
- 5) Setelah pelanggan membayar tagihan, dapur membuat pesanan dari kasir, kemudian pesanan dibuat oleh dapur dan pesanan diantar oleh pelayan ke pelanggan.

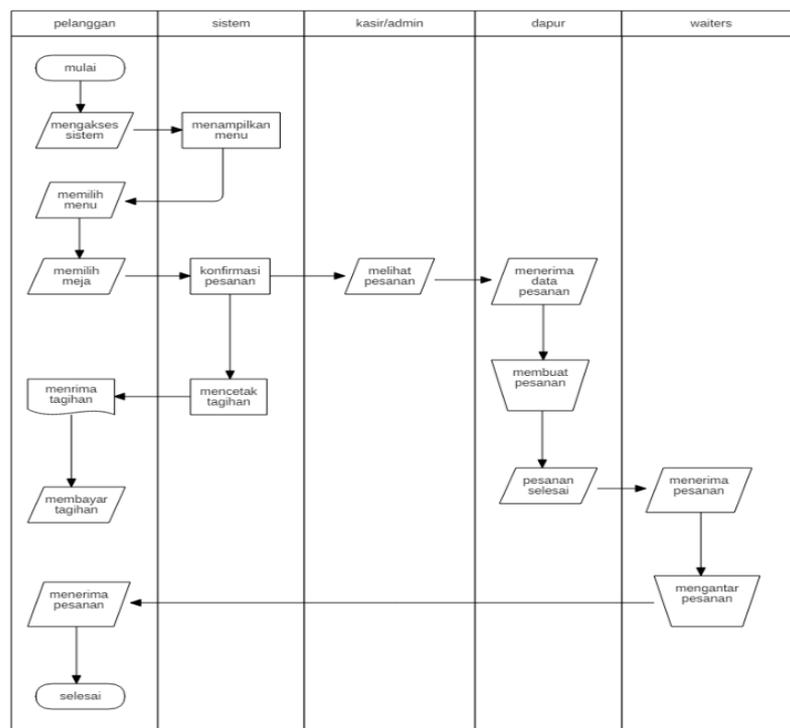


Figure 2 Sistem yang diajukan

Perancangan aplikasi ini menggunakan UML (Unified Modeling Language) mengikuti perancangan aplikasi untuk pemodelan sistem. Use case diagram memiliki keunggulan dalam menjelaskan hubungan yang terjadi antara aktor dengan sistem yang akan dirancang. Use case diagram menunjukkan aktivitas aktor yang dapat dilakukan pada sistem informasi pemesanan tiket ini. Sistem informasi pemesanan tiket ini memiliki dua aktor yaitu pengunjung dan admin. Setiap aktor memiliki hubungan yang berbeda. Aktivitas yang dapat dilakukan oleh aktor pada sistem dapat dilihat pada use case diagram berikut, dapat dilihat pada Gambar 3.

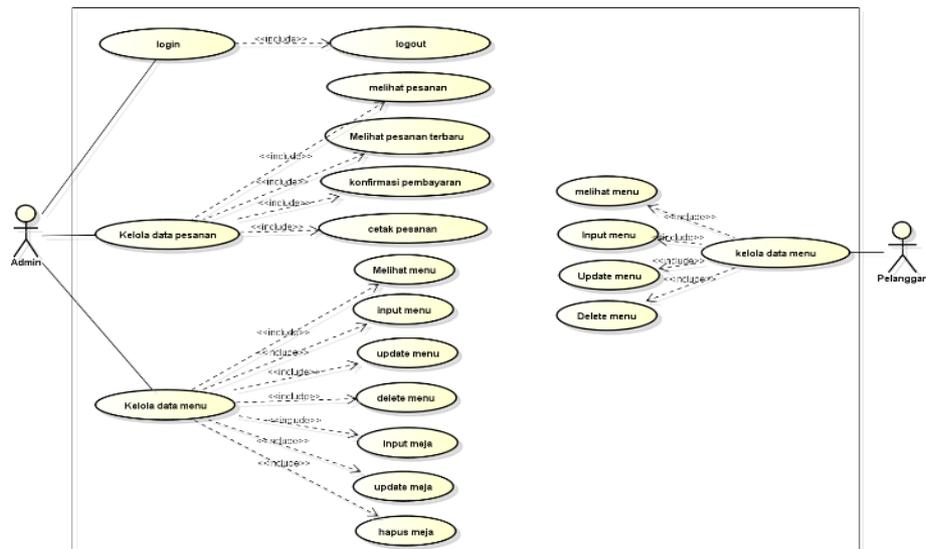


Figure 3 Usecase Diagram

Perancangan antar muka halaman utama merupakan halaman utama saat user mengakses website Resto Makanman.

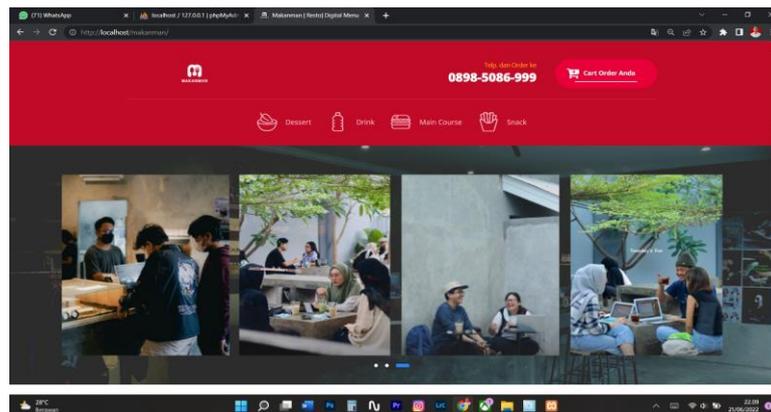


Figure 4 Halaman Kostumer

Perancangan antarmuka halaman menu ini merupakan halaman menu saat user mengakses menu website Restoran Makanman.

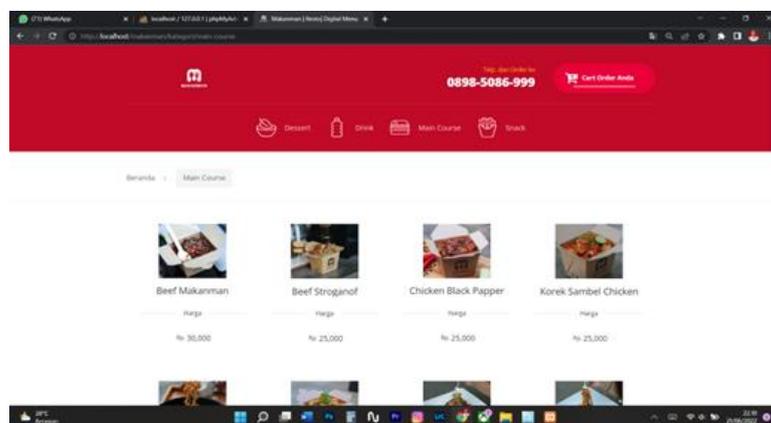


Figure 5 Halaman Menu

Perancangan antarmuka konfirmasi pesanan ini dibuat untuk menggambarkan halaman konfirmasi pesanan yang berisi jumlah menu dan tagihan pesanan ketika pengguna mengakses menu restoran pada website Makanman.

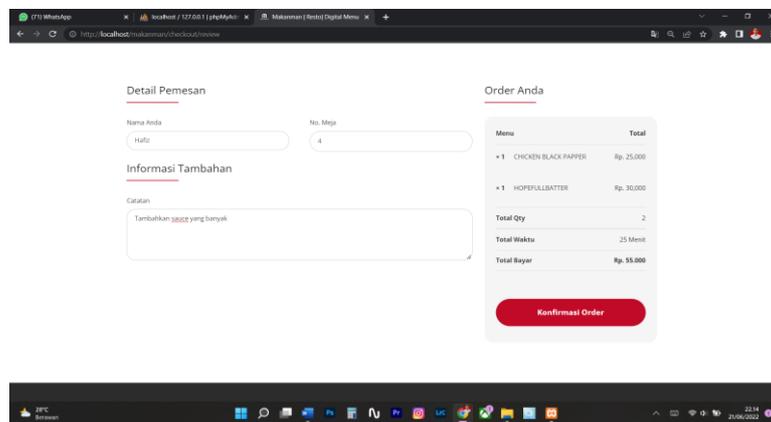


Figure 6 Halaman Konfirmasi Pesanan

Perancangan antarmuka pesanan yang sudah jadi ini dibuat untuk menggambarkan halaman pesanan yang sudah selesai saat pengguna mengakses konfirmasi pesanan di website Resto Makanman.

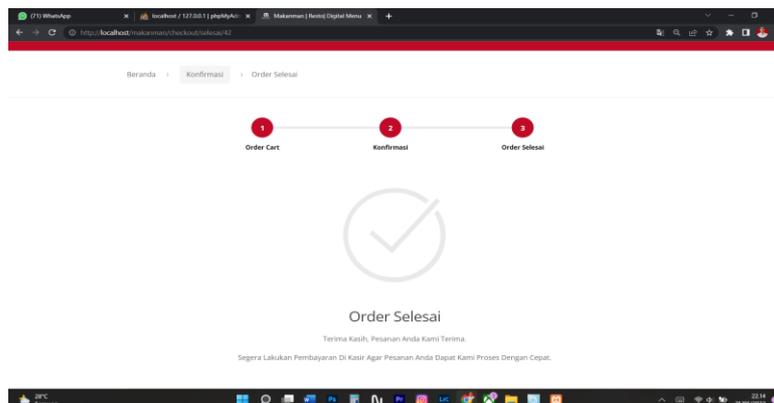


Figure 7 Halaman Status Pesanan

Perancangan antarmuka login ini dibuat untuk halaman login dan aktivitas admin sebelum mengakses aplikasi. Berisi form login yang terdiri dari username dan password. Perancangan antarmuka halaman dashboard ini dibuat untuk menampilkan semua fitur yang terintegrasi dengan halaman web pengguna. Perancangan antarmuka halaman daftar pesanan ini dibuat untuk menggambarkan semua fitur pesanan yang masuk dari pelanggan yang akan dicetak dan dibuatkan pesanan.

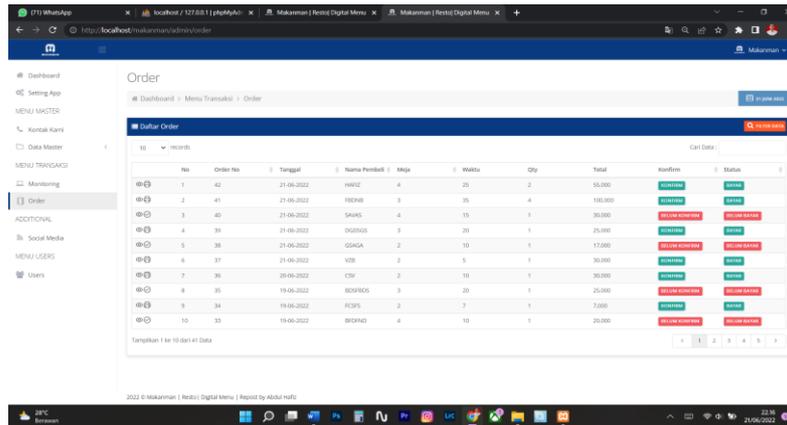


Figure 8 Halaman Admin List Pesanan

Perancangan Antarmuka halaman admin melihat pesanan ini adalah admin dapat melihat jumlah pesanan pelanggan dan melakukan konfirmasi pembayaran pesanan. Perancangan antarmuka halaman admin untuk mencetak pesanan dan mencetak nota adalah admin dapat melihat jumlah pesanan pelanggan dan mencetak pesanan atau invoice.

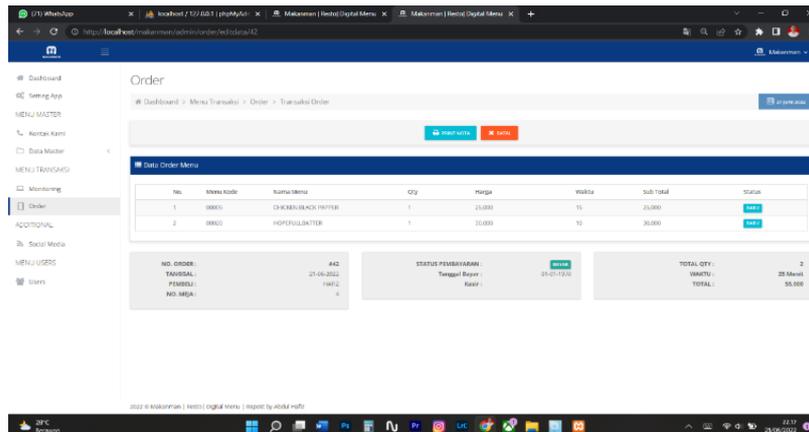


Figure 9 Halaman Admin lihat Pesanan

Perancangan antarmuka halaman admin untuk mencetak pesanan dan mencetak nota adalah admin dapat melihat jumlah pesanan pelanggan dan mencetak pesanan atau invoice.

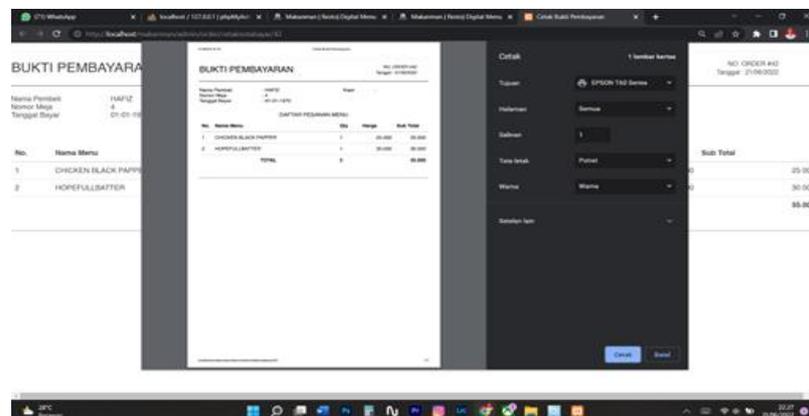


Figure 10 Halaman Admin Print Pesanan

4. CONCLUSION

Sistem Pemesanan Makanan dan Minuman di Restoran Restoran Berbasis WEB, pelanggan lebih cepat dalam melakukan pemesanan, sehingga tidak perlu mengantri lagi dengan sistem tampilan menu digital di Restoran Makanman, pelanggan lebih nyaman saat melihat dan memilih menu agar menu yang dipesan dapat sesuai dengan yang diinginkan pelanggan.

REFERENCES

- [1] N. Caniati, A. Lubis Ghozali, and A. Samaruddin, "Implementasi Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan Dan Minuman Pada Kafe Berbasis Web Menggunakan Jaringan Intranet," *J. Ilm. Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 2, pp. 8–13, 1970, doi: 10.35329/jiik.v3i2.52.
- [2] E. Novalia, A. Voutama, and S. Susanto, "Sales System Using Apriori Algorithm to Analyze Consumer Purchase Patterns," *Buana Inf. Technol. Comput. Sci. (BIT CS)*, vol. 3, no. 1, pp. 11–16, 2022, doi: 10.36805/bit-cs.v3i1.2049.
- [3] R. Syaputra and A. Voutama, "Perancangan System Expert Advisor Untuk Melakukan Perdagangan Emas Otomatis pada Software Metatrader 4," *J. Inf. Technol. Comput. Sci.*, vol. 4, no. 2, pp. 321–327, 2021.
- [4] T. Pricillia and Zulfachmi, "Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak (Waterfall, Prototype, RAD)," *J. Bangkit Indones.*, vol. 10, no. 1, pp. 6–12, 2021, doi: 10.52771/bangkitindonesia.v10i1.153.
- [5] D. Susianto, "Perancangan Sistem Pemesanan E-Tiket Pada Wisata Di Lampung Berbasis Web Mobil," vol. 2, pp. 60–71, 2019.
- [6] N. M. Maghfur, F. Muhammad, and A. Voutama, "Analysis of the Relationship between Public Sentiment on Social Media and Indonesian Covid-19 Dynamics," vol. 3, no. 3, pp. 336–345, 2021.
- [7] H. Fuad, A. Budiman, and D. Kurniasari, "Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Paket Pernikahan Berbasis Web Study Kasus Di Wedding Organizer PJ Management," *Sisfotek Glob.*, vol. 8, no. 2, pp. 136–141, 2018.
- [8] Bakhtiar, "Sistem Informasi Pemesanan Tiket Berbasis Web pada Perum Damri Palembang Menggunakan Metode Waterfall," *J. Penelit. ilmu dan Teknol. Komput.*, vol. 10, no. 1, pp. 9–18, 2018.
- [9] A. Voutama and E. Novalia, "Perancangan Sistem Informasi Plakat Wisuda Berbasis Web Menggunakan UML dan Model Waterfall," *Syntax J. Inform.*, vol. 11, no. 1, pp. 36–49, 2022.
- [10] E. Novalia and A. Voutama, "Black Box Testing dengan Teknik Equivalence Partitions Pada Aplikasi Android M-Magazine Mading Sekolah," vol. 11, no. 11, pp. 23–34, 2022.
- [11] A. Rizal, D. Yusup, and A. Voutama, "EVALUASI FAKTOR MANFAAT SISTEM

LINGKUNGAN PEMBELAJARAN 3 DIMENSI BERBASIS MULTI-USER VIRTUAL REALITY (MuVR) USABILITY EVALUATION OF A 3 DIMENSIONAL LEARNING ENVIRONMENT SYSTEM BASED ON MULTI-USER VIRTUAL REALITY (MuVR),” vol. x, no. 30, pp. 1–10, 2018, doi: 10.25126/jtiik.202072215.

- [12] I. G. T. Isa and G. P. Hartawan, “Perancangan Aplikasi Koperasi Simpan Pinjam Berbasis Web (Studi,” *J. Ilm. Ilmu Ekon.*, vol. 5, no. 10, pp. 139–151, 2017.
- [13] B. Adhi Pamungkas, A. Voutama, and B. Nurina Sari, “Sistem Pakar Deteksi Dini Hiv/Aids Dengan Metode Forward Chaining Dan Certainty Factor Expert System of Hiv/Aids Early Detection With Forward Chaining and Certainty Factor Method,” *J. Inf. Technol. Comput. Sci.*, vol. 4, no. 1, 2021.